SUPLEMENTO GRATUITO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº13 • MAYO 1997

MADE IN JAPAN
島 坂 田 博 信 堀 雄



• NINTENDO 64
BLASTDOZER
Arrasa con todo en la última creación de Rare, a los mandos de un sinfín de máquinas destructivas.

• SATURN
CYBERBOTS
Capcom adapta a los 32 bits de Sega una de sus coin-op menos conocidas.

• PLAYSTATION



BUSHIDO BLADE
El arcade de lucha más original y salvaje del momento.

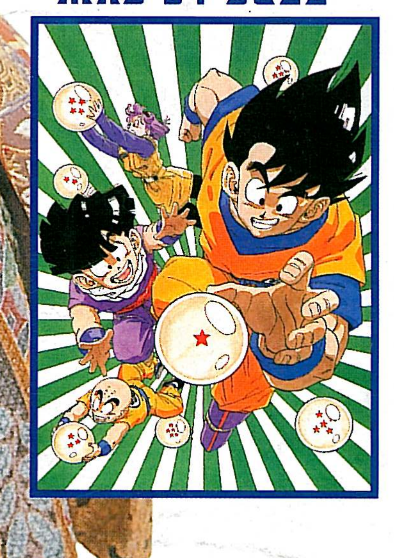
RAYSTORM
SUPERPANG
SANGOKU MUSOU

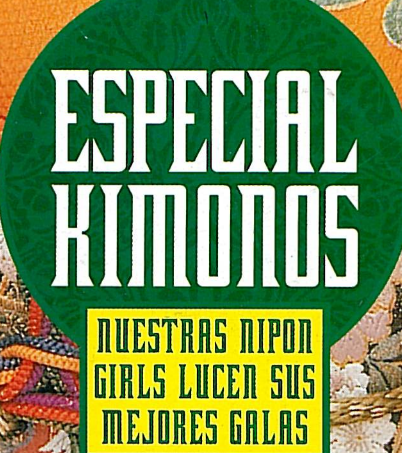
MANGAZONE
島 坂 田 博 信 堀 雄

• NINTENDO 64
DORAEMON
El gato favorito de los niños japoneses salta a las tres dimensiones en un espectacular arcade de plataformas para 64 bits.

SUPERMANGA
島 坂 田 博 信 堀 雄

• PAPELES AMARILLOS
- DRAGON BALL
- CALM BREAKER
- HOT SHOT
- MAD 34 BULL





• MANGAKA •
Décima entrega del juego de cartas coleccionables.



鳥坂田博信堀雄

NEGUME YWATA

“NO ME IMPORTA QUE DIGAN QUE SOY COMO UNA GAMBA”

Sus hermanos, que son más malos que El Principe Gitano homenajeando a Elvis, no dejan de meterse con su prominente cabeza. Lo cierto es que Negume aprendió a tirarse de cabeza mucho antes de ir a la piscina y que cuando estornuda da unos mortales perfectos, pero tampoco hay que exagerar. Ella, la mar de discreta, se lleva las manos a la cabeza sin levantar los brazos.

No falla. No hay día que no me digan eso de «estás muy buena... pero te pasa como a las gambas que, con tanta cabeza, eres casi todo desperdicio».

がなの

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE EXCLUSIVO PARA JAPANMANIA

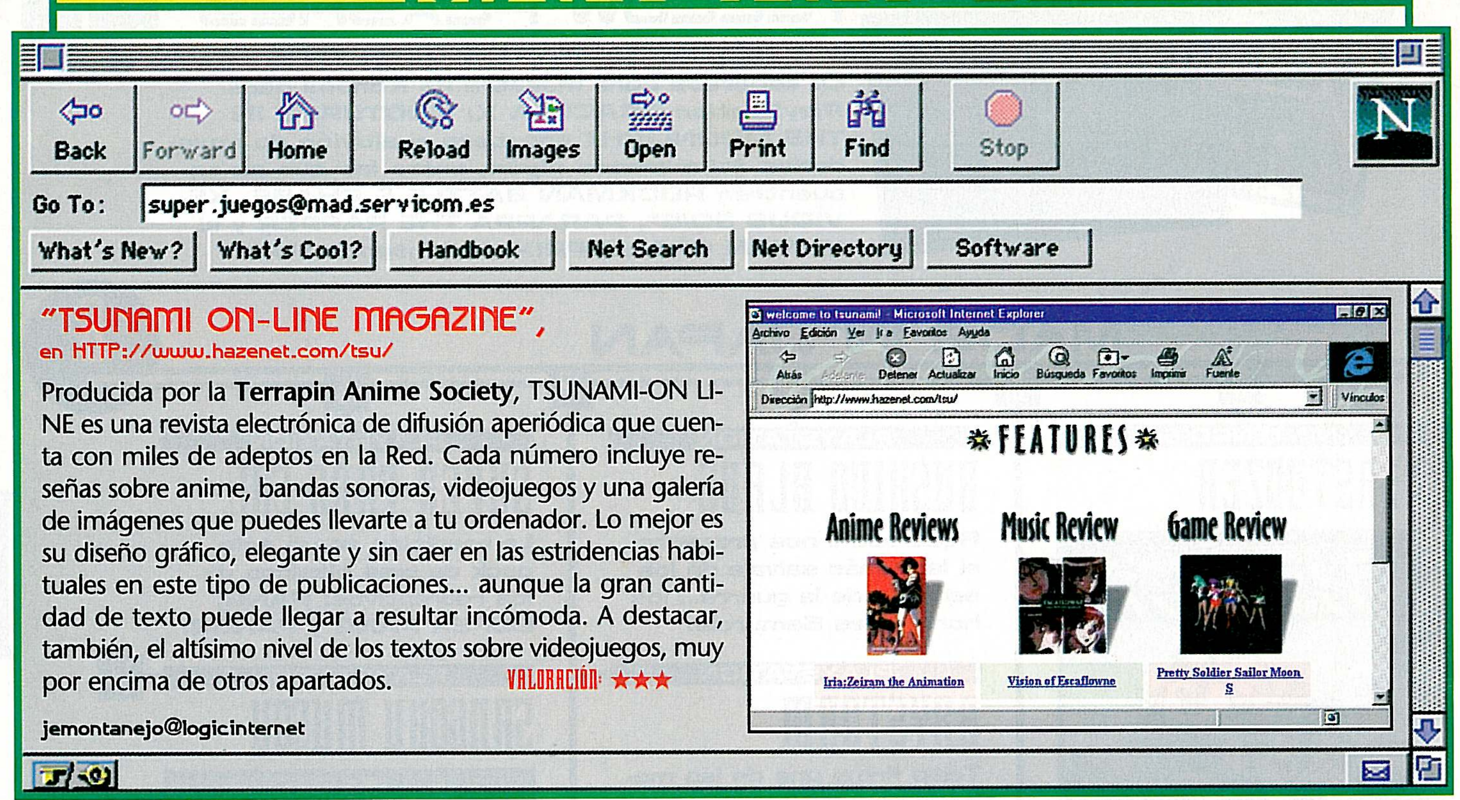
Hazte con él. Cada mes publicaremos 16 cartas.

JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma... **OTAKU:** Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, J. L. del Carpio, Roberto Serrano, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

MANGANET



"TSUNAMI ON-LINE MAGAZINE",

en HTTP://www.hazenet.com/tsu/

Producida por la **Terrapin Anime Society**, TSUNAMI-ON LINE es una revista electrónica de difusión aperiódica que cuenta con miles de adeptos en la Red. Cada número incluye reseñas sobre anime, bandas sonoras, videojuegos y una galería de imágenes que puedes llevarte a tu ordenador. Lo mejor es su diseño gráfico, elegante y sin caer en las estridencias habituales en este tipo de publicaciones... aunque la gran cantidad de texto puede llegar a resultar incómoda. A destacar, también, el altísimo nivel de los textos sobre videojuegos, muy por encima de otros apartados. VALORACIÓN: ★★★

jemontanejo@logicinternet

MEGAMAN SE METE A PILOTO.

La conmemoración de los diez años de vida de **Rockman/Megaman** continúa con su siguiente título para *PSX*, ROCKMAN **BATTLE & CHASE**. Un clon de SUPER MARIO KART con entorno poligonal, en el que al cyborg azul le acompañan sus más legendarios enemigos: Protoman, Quickman, Iceman...





FF IV EN PLAYSTATION.

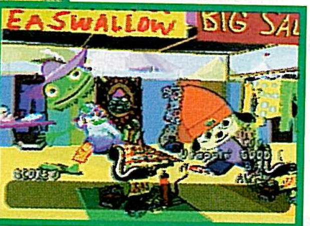
El éxito de FF VII no ha dejado indiferente a **Square**, que acaba de lanzar al mercado japonés la adaptación a *PSX* del **FINAL FANTASY IV** de *Super Famicom* (conocido en **EE. UU.** como FF II), con los mismos gráficos y sonido, añadiendo tan sólo algunas *intros* generadas por ordenador.

ULTIMA HORA

DRACULA X LLEGA AL FIN A PSX.

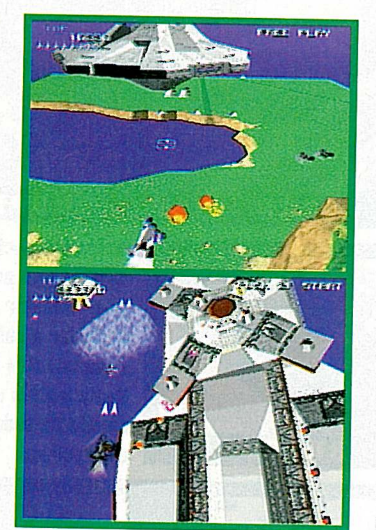
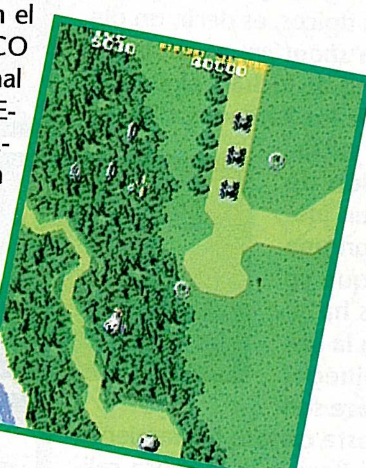
A punto de cerrar máquinas, nos acaba de llegar una copia del esperado **DRACULA X: NOCTURNE IN THE MOONLIGHT**. Por sólo 5.800 ¥ los afortunados usuarios nipones pudieron adquirir un precioso *package* que además del juego incluía un libro de ilustraciones y un CD de música de 16 pistas con una selección de las mejoras melodías de todos los anteriores CASTLEVANIA (*GB, NES, SFC, MSX*...). El próximo mes daremos un completo avance de esta obra maestra.




¡A RAPEAR, MADRE!

Si todo va bien, en **Septiembre** llegará a **España** la última sensación nipona para ***PSX***: **PARAPPA THE RAPPER**. Gráficos increíbles y una banda sonora de lo más *cool* hacen de éste uno de los *cracks* del año.

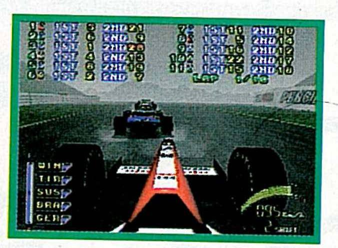
XEVIOUS: AYER Y HOY DE UN CLASICO.

No contentos con incluirlo en el segundo volumen de NAMCO MUSSEUM, el XEVIOUS original (más dos versiones: SUPER XEVIOUS Y XEVIOUS ARRANGEMENT) vuelve a aparecer en ***PSX*** acompañando esta vez a la conversión de la recreativa **XEVIOUS 3D/G⁺**. Si no conocéis esta popular ***coin-op***, os diremos que es un impresionante *shoot´em-up* poligonal que le da mil vueltas en jugabilidad a RAYSTORM.




LOS REYES DE LA F-1.

La saga de Fórmula Uno más popular de ***SFC*** da el salto a ***Nintendo 64***. **HUMAN GRAND PRIX: THE NEW GENERATION** nos pone a los mandos de los más sofisticados bólidos con un realismo sobrecogedor.




BLASTDOZER

Los albores de una gran consola siempre están protagonizados por juegos más o menos típicos, es decir, un plataformas, un *shoot´em-up* un juego deportivo, uno de lucha y algún que otro juego de los llamados clásicos. Por eso nos ha extrañado la aparición de **BLASTDOZER**, un juego peculiar, y con una mecánica que, que yo recuerde, jamás ha sido empleada en la historia del videojuego. Los magos de **Rare** son los que firman este curioso lanzamiento que, aunque no llega a la fastuosa calidad de un MARIO 64, sí que asegura buenos ratos de diversión y entretenimiento. La estructura de juego se divide en tres tipos de fases, siempre ambientadas





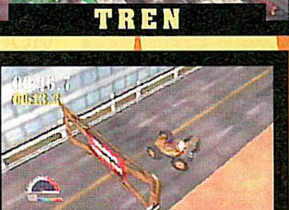
EXCAVADORA



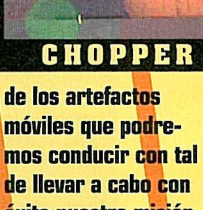
TREN

CHOPPER

Es el mejor aliciente del juego, ya que un sinfín de vehículos, desde choches hasta excavadoras, pasando por camiones, jetpacks, mechas o grúas, son algunos de los artefactos móviles que podremos conducir con tal de llevar a cabo con éxito nuestra misión. Como podéis ver, el diseño de todos es excepcional.



BUGGY





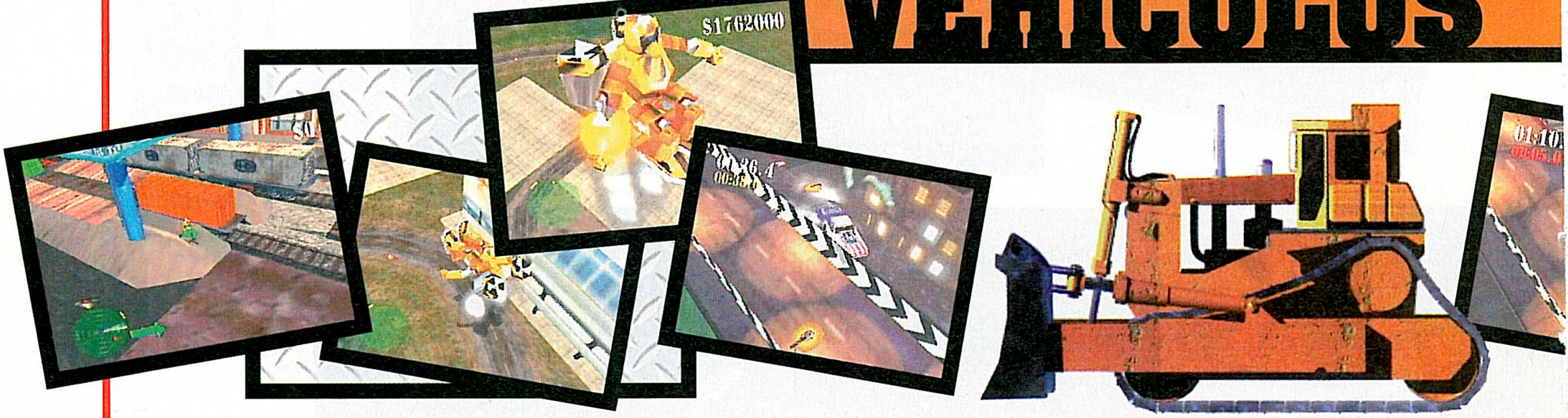
MECHA

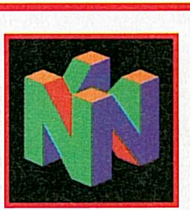
JET PACK

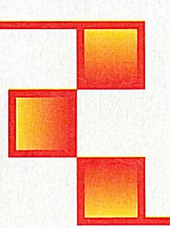
VOLQUETE



VEHICULOS





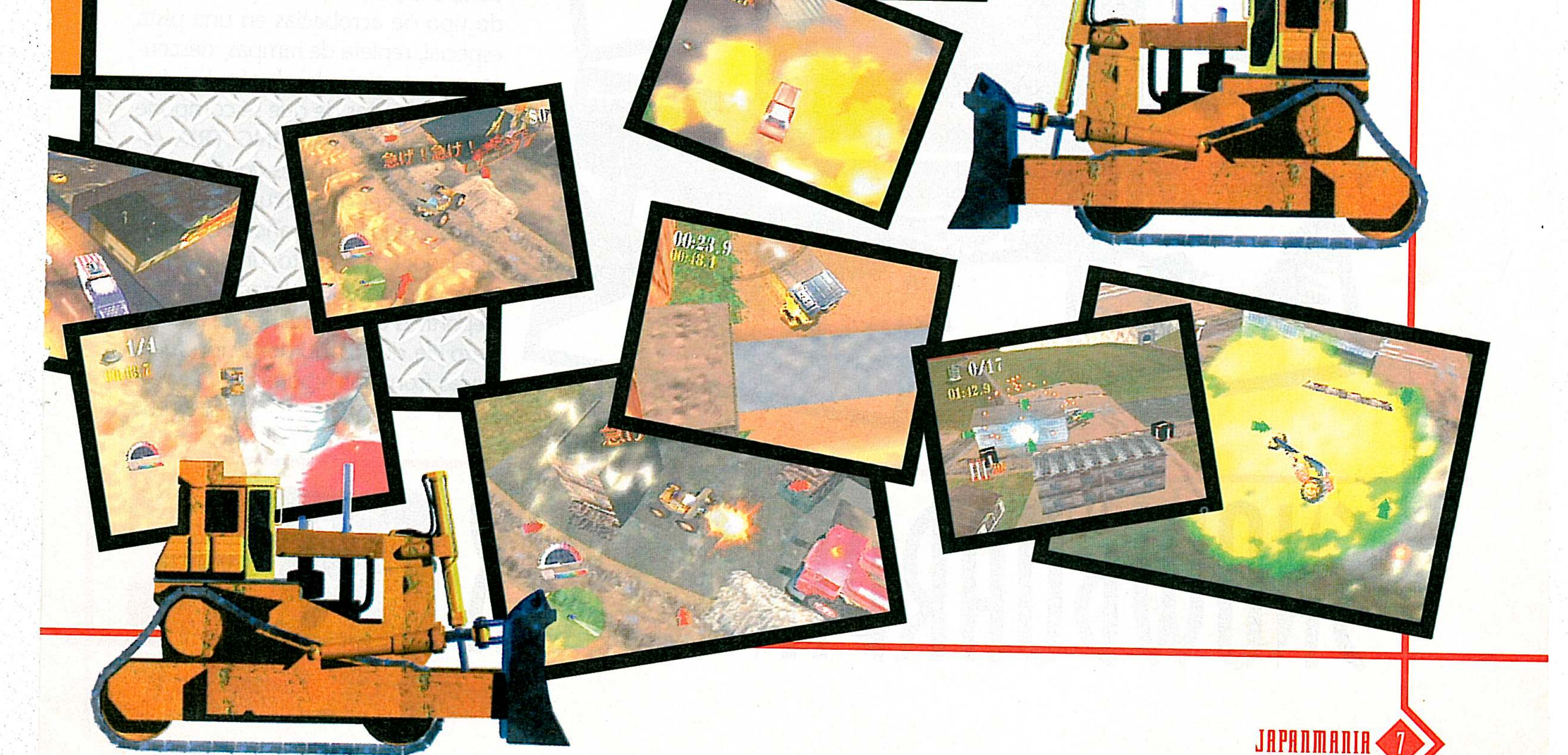


en un espacio abierto, bien una pequeña ciudad o bien los aledaños de una población. Tenemos tres tipos de cometidos, por una parte fases de escolta a un camión cargado de explosivos al que tenemos que limpiar su itinerario eliminando cuantos obstáculos encuentre en su camino; fases de carrera contra el reloj, y niveles de simple destrucción. Para llevar a cabo estas misiones disponemos de un buen puñado de vehículos diseminados por el mapeado, a los que accederemos siempre que lo consideremos necesario. Gráficos con colorido excepcional, música tipo discoteca de los 80 y jugabilidad «*made in* **Rare**».

THE SCOPE











Al igual que en COOL BOARDERS, en SNOWBOARDING TRIX se nos permite ejecutar todo tipo de acrobacias en el aire, como girar 360º grados mientras agarramos la tabla con las manos. Estas acrobacias se realizan saltando desde todo tipo de rampas, plataformas e incluso una máquina quitanieves.





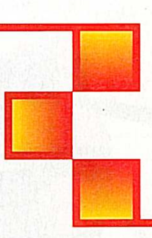
CD ROM
SATURN
PONY CANYON

Fuertemente asentado en el mundo de las recreativas gracias a ALPINE SURFER y ALPINE RACER de **Namco**, y pocos meses antes de la aparición de COOL BOARDERS 2 KILLING SESSION para ***PSX***, el deporte de la nieve se estrena en ***Saturn*** de la mano de **TV Tokio** y **Pony Canyon. ZAP! SNOWBOARDING TRIX** mantiene básicamente el mismo desarrollo que COOL BOARDERS, aunque con bastante menos brillantez gráfica. Por suerte lo compensa con un gran número de opciones, como la competición directa contra otro «surfer» manejado por la computadora, o la posibilidad de practicar todo tipo de acrobacias en una pista especial, repleta de rampas, descensos y todo tipo de obstáculos. Las otras tres pistas de que se compone **ZAP! SNOWBOARDING TRIX** están repartidas en tres continentes, con un nivel de dificultad que va desde asequible a francamente endiablado. En conjunto, un título bastante curioso que colmará las ansias deportivas de los usuarios de ***Saturn***, pero de dudosa exportación fuera de las fronteras niponas.

NEMESIS

SNOWBOARDING TRIX

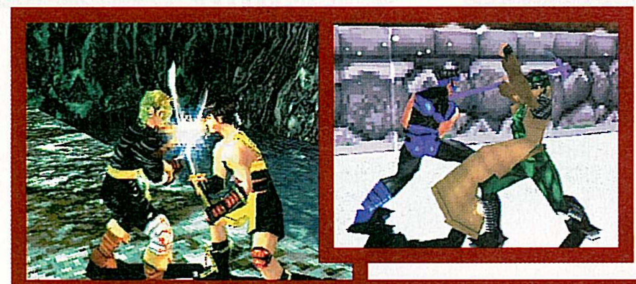








博信堀雄鳥坂田博
NIPON GIRLS
坂
鳥坂田博信堀雄
OMOKE SANYO
"SI, SI, MUY BONITO, PERO NO HAY QUIEN JUEGUE AL TENIS"
Las tradiciones folclóricas son un serio impedimento para ciertas prácticas deportivas. La chica de la foto es una de las mejores tenistas del mundo y ya ha ganado varios torneos internacionales. Sus problemas llegan con las fiestas de su pueblo y la costumbre de jugar con este kimono de 30 kilos. Con la resaca y este modelito hay veces que no supera ni el calentamiento.
Si chungo es el tenis con kimono, no veáis el peligro que tiene prueba de inmersión a pulmón libre. Ninguna ha conseguido volver para recibir el premio.
がなの

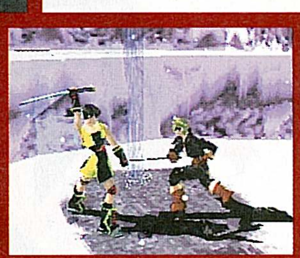


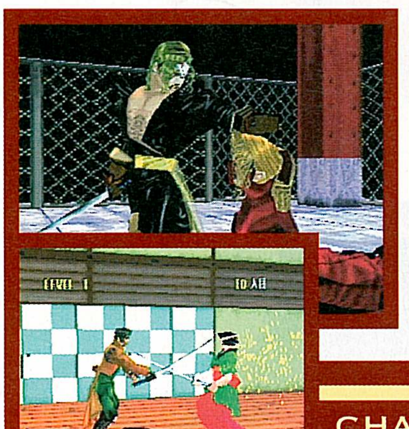












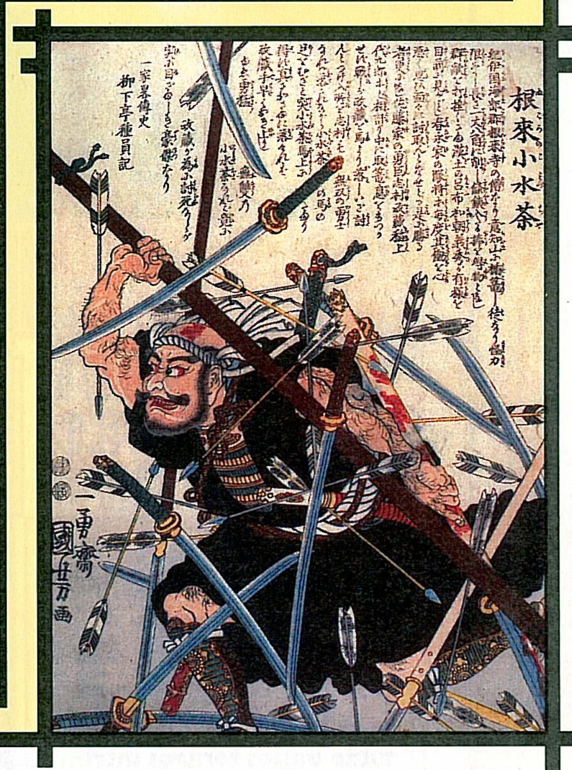
La originalidad y el respeto por las tradiciones niponas han sido las dos premisas principales de **Lightweight** a la hora de programar **BUSHIDO BLADE**, el segundo arcade de lucha de **Square** para *PSX* y el primero que no recurre a las barras de energía ni a los límites de tiempo, sino que centra toda su mecánica en matar directamente al rival, atacando para ello sus puntos vitales: cabeza, pecho y estómago. Todo ello con unas dosis de realismo sobrecogedoras. En **BUSHIDO BLADE** los luchadores pierden ojos, se lesionan brazos y piernas (que posteriormente aparecen envueltos en vendas ensangrentadas) y luchan por su vida rodilla en tierra. La clave consiste en respetar el código de honor Samurai, más conocido como *Bushido*, que considera poco honorable acciones como atacar al rival durante su presentación. En cambio sí se le puede lanzar arena a los ojos o matarle por la espalda. El número de

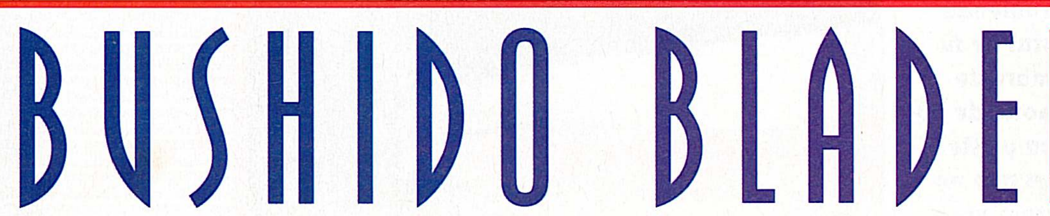


CHAMBARA

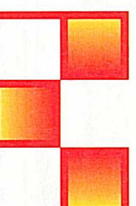
A TRAVÉS DE ESTE PECULIAR MODO SURVIVAL TE ENFRENTARÁS A UNA CENTENA DE ENEMIGOS, ENTRE LOS QUE SE ENCUENTRAN NINJAS Y SAMURAIS, ARRASTRANDO TODAS LAS HERIDAS SUFRIDAS DURANTE EL COMBATE. ES DECIR, SI TE CASCAN EL BRAZO, DEBES AFRONTAR LAS SUCESIVAS PARTIDAS SIN PODER USARLO.













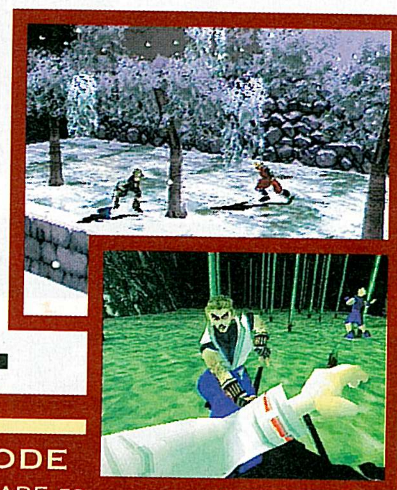


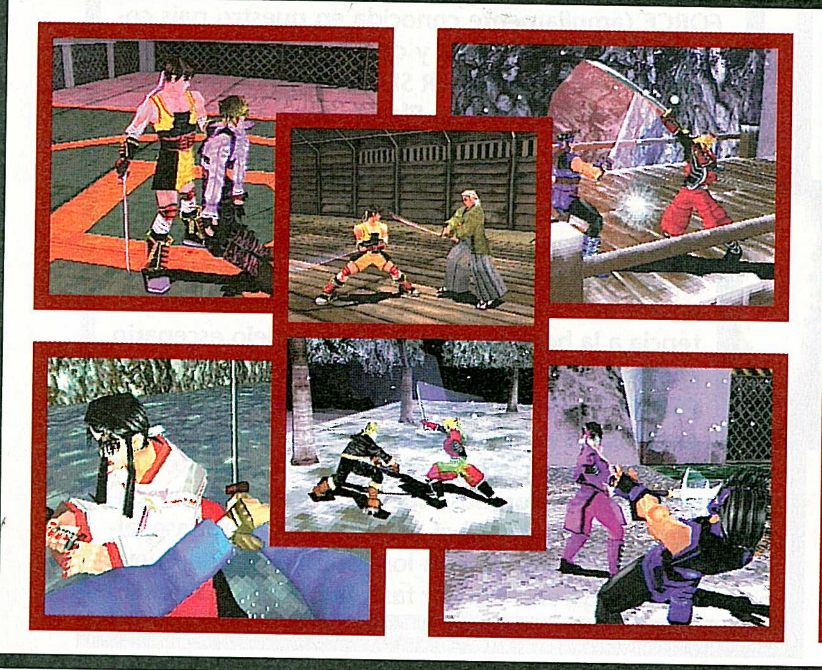




acciones que pueden ejecutar el elenco de luchadores de **BUSHIDO BLADE** es casi tan sorprendente como el escenario principal del juego, un enorme castillo que no tiene nada que envidiar a TOMB RAIDER, y en el que hay bosques de bambú, ríos helados e incluso un barrizal. Y es además el primero en utilizar el nuevo *pad* analógico de ***PSX***. Original, divertido y ante todo muy violento, la última obra maestra de **Squaresoft** va a volver locos a los fans de las pelis de Samurais.

NEMESIS

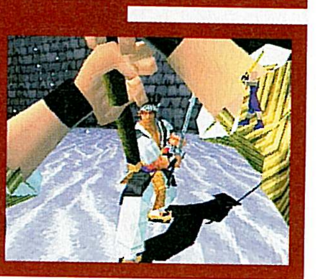


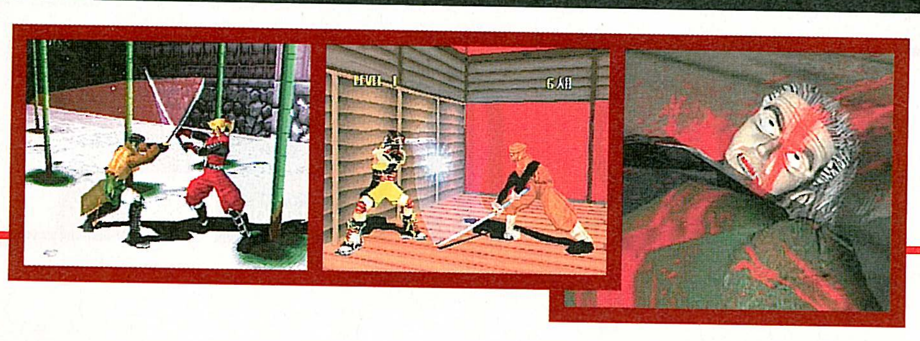


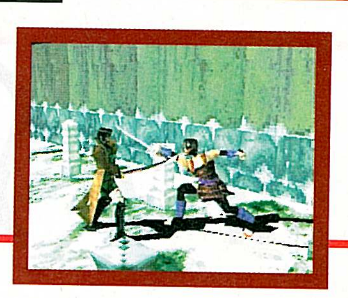
LINK MODE

BUSHIDO BLADE ES EL PRIMER ARCADE DE LUCHA QUE PERMITE CONECTAR DOS CONSOLAS POR MEDIO DEL CABLE *LINK* DE *PSX*. DE ESTA MANERA, Y CON DOS JUEGOS Y DOS TELEVISORES SE PUEDE ACCEDER A UN *VERSUS MODE* ALTERNATIVO EN EL QUE LOS DOS JUGADORES ADOPTAN LA PESPECTIVA DE PRIMERA PERSONA.











FASE 1

Una gigantesca ciudad europea será testigo del poder destructor de nuestras R-Gray. El *final boss* es genial.



FASE 2

Las magníficas transparencias del océano darán paso a una resistente fortaleza volante en forma de *final boss*.



FASE 3

El escenario más sorprendente del juego nos deleitará con espectaculares balanceos y una bella cascada.



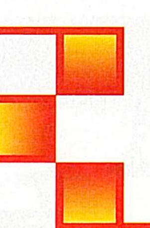
FASE 4

En el espacio seremos sorprendidos por una gran flota de naves enemigas.

Taito eligió el potente *hardware* 2D de ***Saturn*** para recrear la versión doméstica de su recreativa RAY FORCE (ampliamente conocida en nuestro país como GALACTIC ATTACK y que en **Japón** recibió el bonito nombre de LAYER SECTION), y ahora se decanta por el *hardware* de ***PlayStation*** para traer hasta nosotros **RAYSTORM**, la segunda parte del mítico *shoot'em-up* de corte vertical, de reciente aparición en nuestros salones recreativos. La razón principal para cambiar de soporte ha sido el perfecto y complejo entorno 3D que da forma al espectacular arcade de **Taito**, el cual exige una determinada potencia a la hora de manejar el complejo escenario creado a base de polígonos y texturas. La versión ***PSX*** de RAYSTORM nos brinda la oportunidad de elegir entre el modo original de la recreativa y una versión especial con ciertos retoques gráficos y estéticos con explosiones mejoradas, nuevos efectos de transparencia, cambio de color en el cielo de la primera fase, alguna pequeña ampliación en los escenarios, una nueva pantalla de carga entre fase y fase, la posibilidad de ele-

RAYSTORM





gir entre dos bandas sonoras y algunos detalles más. **RAYSTORM** está dividido en ocho fases de una longitud aceptable (la última nos transporta directamente al enemigo final del juego), con sus clásicos *final bosses*, algunos de gran belleza y sorprendente animación (fases 1, 3 y 8), y otros menos espectaculares pero igualmente efectivos. Los escenarios vectoriales han sido tapizados con coloristas y variadas texturas que dotan al juego de un entorno gráfico sobresaliente y que amplían un poquito más el horizonte de los cada vez más olvidados *shoot'em-up*. Otros buenos detalles que encierra el apetecible lanzamiento de **Taito** son la capacidad de elegir entre dos naves, un completo menú de opciones y la posibilidad de seleccionar fase una vez terminado el juego.

THE ELF



R GRAY'S

Antes de comenzar a jugar podremos elegir entre dos naves con diferente armamento. Más efectiva la R-Gray 1 y más espectacular la R-Gray 2.

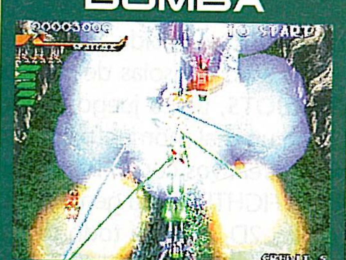




PLAYSTATION

TAITO

BOMBA













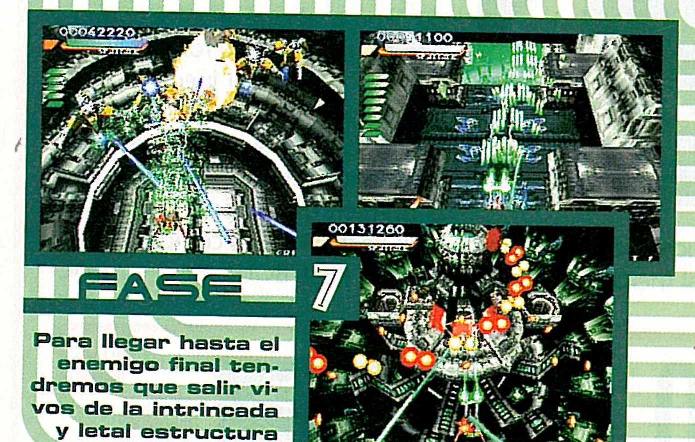
FASE 5

Tras disfrutar visualmente con el cinturón de asteroides nos enfrentaremos a las defensas terrestres.



FASE 6

En Etruria nos esperan escenarios tan dispares como grandes superficies desérticas y ciudades arrasadas.



FASE 7

Para llegar hasta el enemigo final tendremos que salir vivos de la intrincada y letal estructura de esta fase.

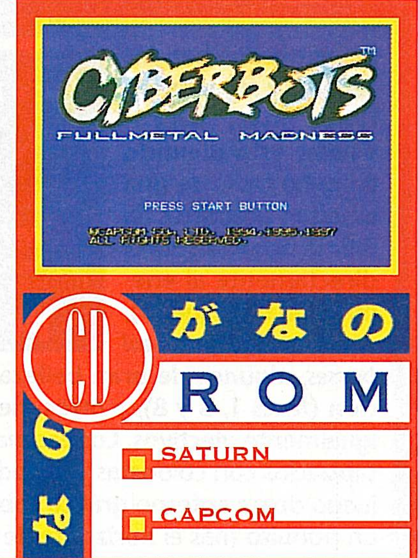


FASE 8

El verdadero *final boss* del juego nos espera con sus endiablados patrones de ataque y su infame resistencia.







CD ROM

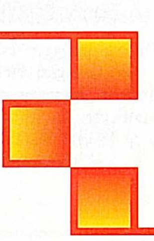
SATURN

CAPCOM

Al fin **Capcom** se decide a convertir esta recreativa de escaso éxito a las consolas de 32 *bits*, en este caso a ***Saturn.*** **CYBERBOTS**, típico juego de lucha *«Capcomniano»* apareció en un mal momento, puesto que coincidió en los salones recreativos con la batalla que disputaban TEKKEN y VIRTUA FIGHTER 2. La gente estaba lo suficientemente harta de las 2D, y sobre todo de **Capcom,** como para gastarse los duros en **CYBERBOTS,** y en alguno más como SLAM MASTERS II: RING OF DESTRUCTION, que compartía con él estilo y jugabilidad. Afortunadamente ya ha pasado el tiempo suficiente como para que adoradores de **Capcom** y de sus juegos de lucha (como el que aquí suscribe) jueguen en su casita con sus máquinas preferidas. El sistema de juego de **CYBERBOTS** es similar a otros muchos juegos de **Capcom**: *combos*, golpes especiales, truquillos varios, etc... y cómo no, un personaje oculto muy especial: Akuma. Podremos seleccionar entre nueve pilotos diferentes y 17 robots que pilotar, incluido Akuma, el cual aparece convertido en un grandioso robot, con los mejores golpes del juego y cinco especiales en lugar de uno. Finalmente, una de las novedades mas representativas del juego, es que es el primero de **Capcom** que utiliza el cartucho de ampliación de 3MB de RAM que la compañía **SNK** lanzó al mercado junto al legendario REAL BOUT. **DOC**

CYBERBOTS









NIPON GIRLS

博 坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

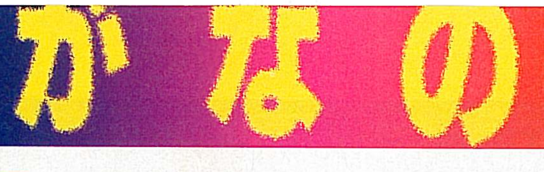
YUKI KENSO

"LA MAYORIA DE NOSOTRAS MORIMOS ATROPELLADAS"

Con el paso del tiempo algunas tradiciones se van perdiendo. En las ciudades niponas cada día es más raro ver a una moza en kimono. La razón es que las pocas que hay han estado, están o estarán en breve, debajo de algún coche. Los pasos tan cortos que permite tal prenda, las convierte en las víctimas preferidas de los temidos conductores de la tercera edad.

En lo que va de año, esos peligros públicos y rodantes conocidos como «Los Angeles del Inserso» se han cobrado ya más de 500 vidas Kimononautas.

がなの







CD がなの ROM

PLAYSTATION

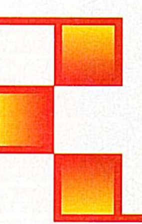
CAPCOM

Desde que apareciera POMPING WORLD en 1989 hemos podido disfrutar con dos entregas más de esta genial saga, que siempre ha destacado por su indiscutible jugabilidad. A pesar del tiempo transcurrido sigue siendo igual de divertida, y **Capcom** ha decidido reeditarla en un CD llamado **SUPER PANG COLLECTION**. No hay ninguna novedad respecto a las versiones ***coin-op***, si exceptuamos las opciones que nos permiten variar la dificultad y las melodías que son mezclas de los temas originales. El resto no ha variado y todos los juegos incluyen las modalidades que encontramos en su época, como el *Panic Mode* de SUPER PANG y de PANG 3!, la entrega menos conocida en nuestro país de esta colección. **R. DREAMER & DOC**

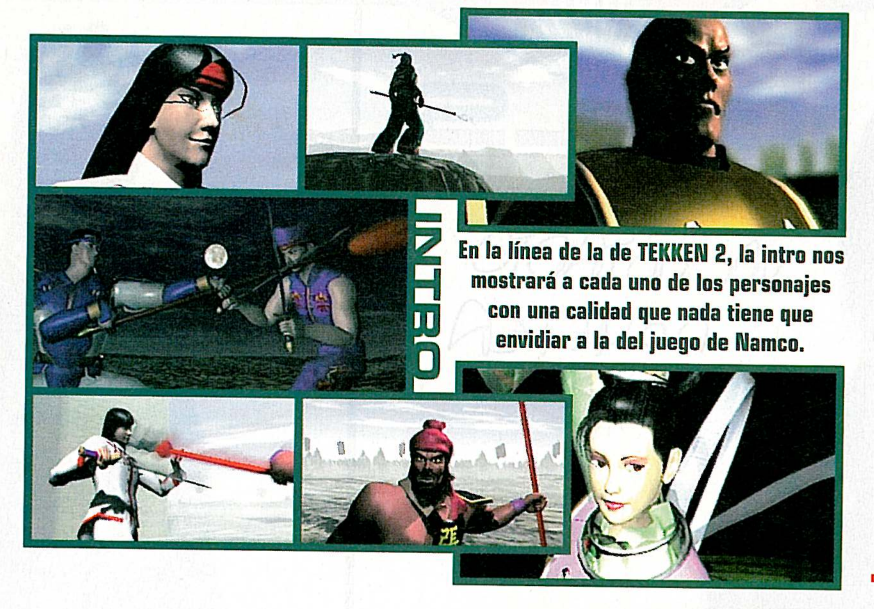


PANG COLLECTION









INTRO

En la línea de la de TEKKEN 2, la intro nos mostrará a cada uno de los personajes con una calidad que nada tiene que envidiar a la del juego de Namco.

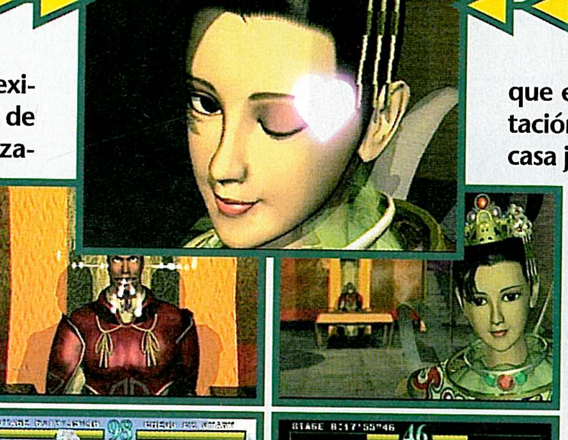




PLAYSTATION

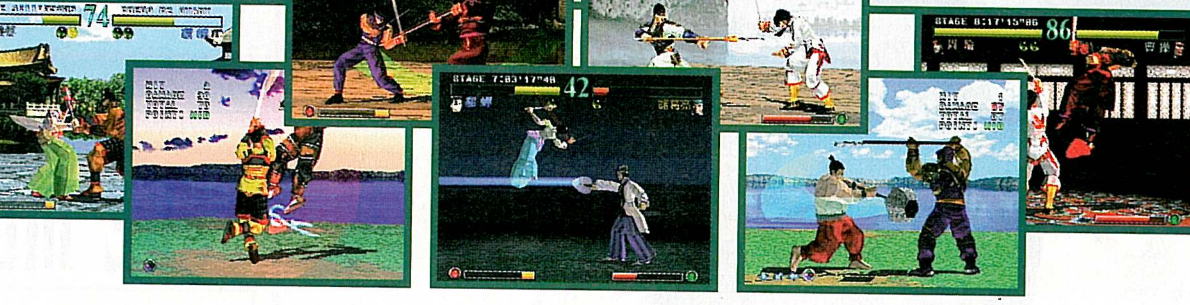
KOEI

FINALES







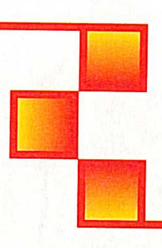


El año pasado, gracias al exito de TEKKEN 2, muchas de las compañías que realizaban *software* para **PSX** se subieron al carro de los *3D Fighting* esperando cosechar tanto éxito como **Namco** y su genial juego de lucha. Ahora el imitado es SOUL EDGE, y el primer clon suyo que nos ha llegado a la redacción es este **SANGOKU MUSOU**, programado por **Koei**, compañía muy dada a programar juegos tan extraños como NOBUNAGA´S AMBITION. Con estos antecedentes podéis pensar que el juego es una burda imitación de SOUL EDGE, con escasa jugabilidad, penosos graficos y brusca animación. Afortunadamente no lo es. Además de unos preciosos gráficos en alta resolución, una fluída animación realizada con *motion capture* y unos efectos de luz impresionantes, **SANGOKU MUSOU** posee todas las características de un buen juego de lucha: *combos*, especiales, llaves, personajes ocultos, diversos modos de juego, trabajadas *intros* y una increíble *extro*.

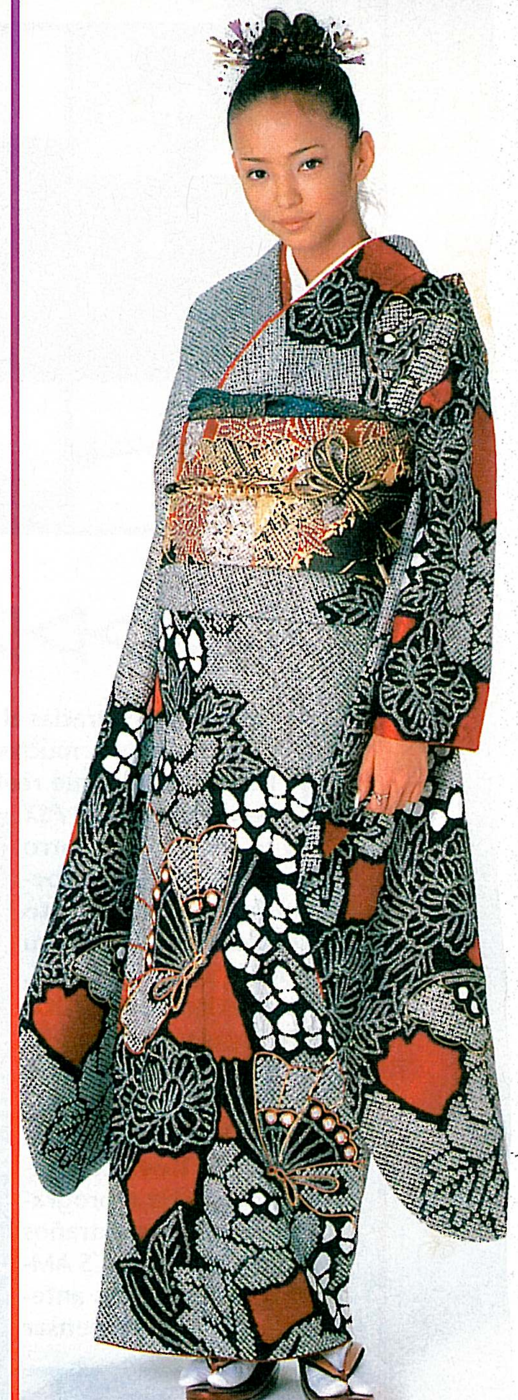
DOC

SANGOKU MUSOU





VA NOTANTO
NOUEFEA!



鳥 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田

TYSUKE YOKO

"QUE MONOS SO

Ya se sabe, «niñas pijas» hay hasta en la escueta agenda de The Punisher. Son una plaga terrible que asola medio mundo sin que las autoridades puedan hacer nada por evitar su constante reproducción. Japón, habituada a copiar los modos occidentales, no escapa a esta plaga y ya son más de 300 las personas detenidas con el LP de Enrique Igle-

博信堀雄鳥坂田博信堀雄鳥坂田



Con el abundante dinero que le saca a sus víctimas, Tysuke se pega la gran vida y se hace una colección de kimonos digna de la mismísima Betty Misiego.

がなの

博信堀雄鳥坂田博信堀

O SAMURAGAWA

n MIS KIMONOS”

sias en su poder y el perfil de Ricky Martin tatuado en los glúteos. Tysuke, hija de un famoso industrial, se ha convertido en la pieza más codiciada de las fuerzas del orden niponas. Según fuentes policiales, la presunta «pija» es la responsable de la importación y distribución de camisetas de Jesulín dándose bronceador de manera muy insinuante.

Doraemon

Contrastando con la enorme mediocridad (por no decir algo peor) del reciente DORAEMON 2 para ***PlayStation***, la simpática creación del binomio **Fujio-Fujiko** parece haber recibido un mejor trato por parte de **Epoch** en su bautismo en 64 *bits*, en la primera licencia de manga en ver la luz para ***Nintendo 64***. Adelantándose a **Cristal Dreams** y su ROBOTECH, **Epoch**, responsable de tantas y tan buenas adaptaciónes de DORAEMON para ***Super Famicom*** y otras máquinas, ha trasladado al gigantesco gato azul y sus amigos a un entorno 3D en el que queda una vez más patente el poderío técnico de la consola de **Nintendo**. Calcado en casi todos los aspectos a SUPER MARIO 64, el juego hace exactamente el mismo uso del *joystick* analógico, así como de los botones amari-

MANGAZONE

Todo un habitual de esta sección, el bueno de DORAEMON se estrena en 64 bits de la mano de Epoch. Un simpático arcade de plataformas en la línea del todopoderoso SUPER MARIO 64, en el que la flamante máquina de Nintendo nos muestra todo de lo que es capaz de ofrecer gracias a sus innovaciones tecnológicas.

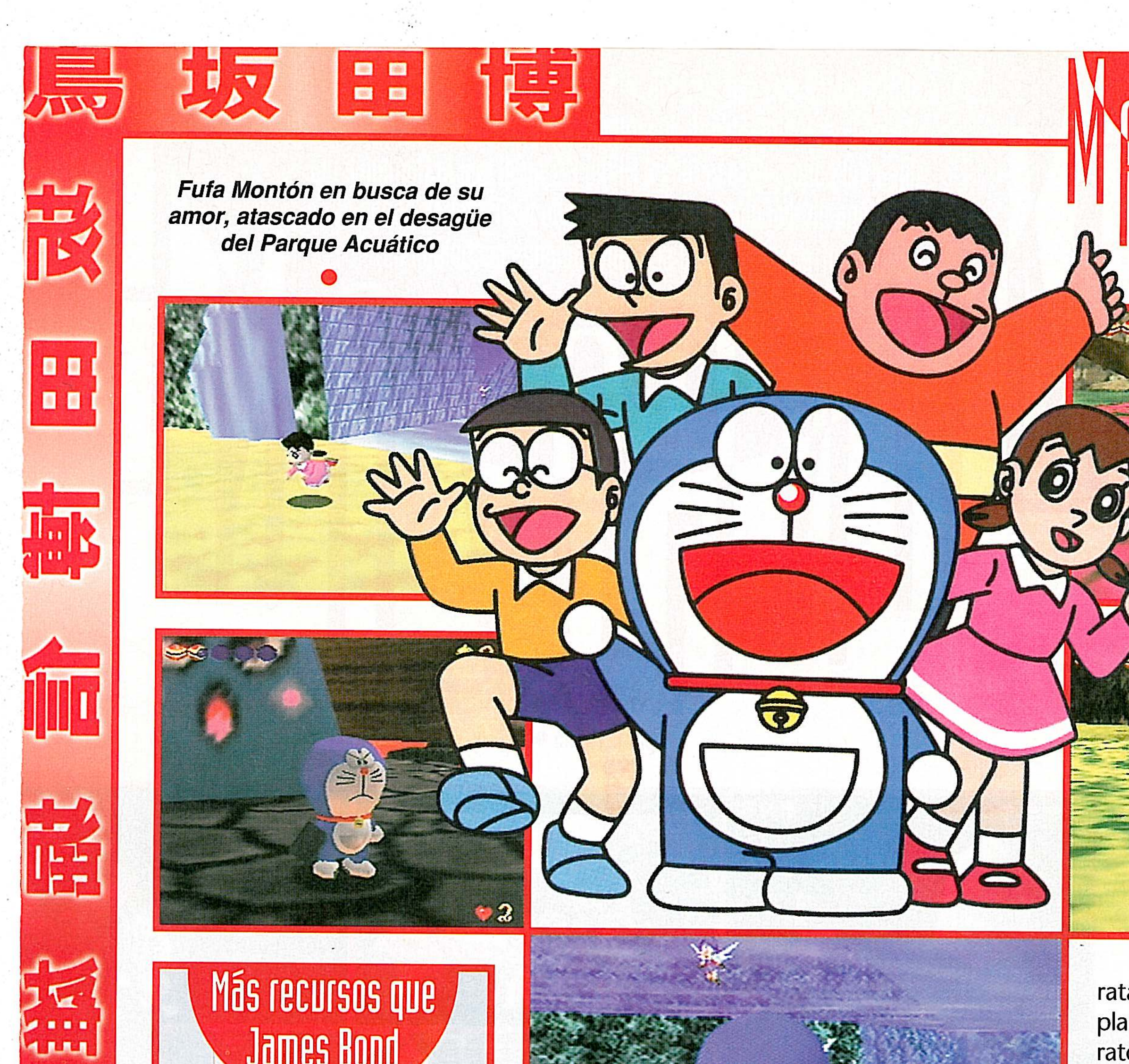
• por NEMESIS •



llos de dirección, con los que se pueden elegir multitud de vistas diferentes. El apartado gráfico, tal y como podéis comprobar por las pantallas que acompañan a este texto, es absolutamente impresionante. Desde las texturas del barco pirata, hasta la animación de los enemigos, algunos de ellos de un tamaño considerable, todo ello enmarcado en diseños claramente infantiles, público al que está principalmente destinado este juego. Los gráficos del juego en conjunto no llegan a alcanzar el grado de detalle y perfección de SUPER MARIO 64, pero lo compensa con una gran jugabilidad y constantes golpes de humor. Como en MARIO, **DORAEMON 64** se compone de un mundo central, trampolín hacia otros más o menos ocultos, a los que se accede mediante determinados objetos. Además de éstos, los cofres dispersos por el jue-

Punisher interpreta «a capella» su éxito "Berrido de Amor", del LP "El zíngaro Velludo"

Fufa Montón en busca de su amor, atascado en el desagüe del Parque Acuático

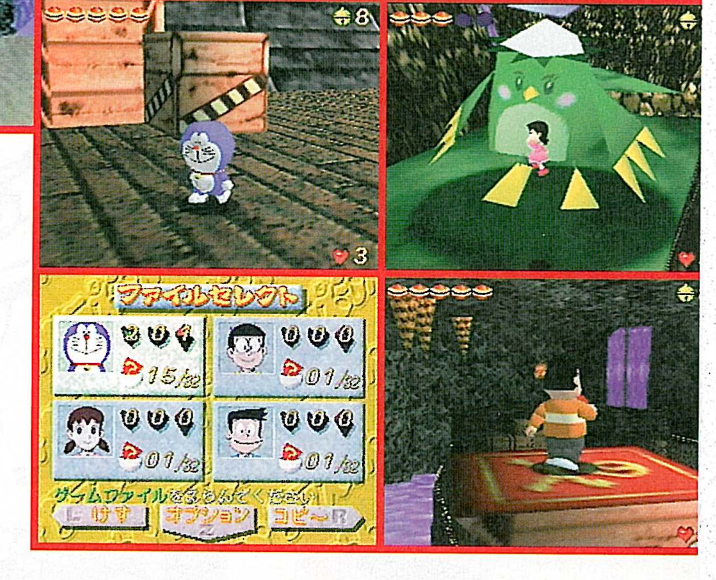


Más recursos que James Bond

A la hora de afrontar determinadas fases, Doraemon y Cía. contarán con la ayuda de sendos dragones (uno con las propiedades de un canguro y otro capaz de volar), así como la posibilidad de pilotar un flamante deportivo, en una loca carrera contra un torpedo pecador.



go encierran cinco armas destinadas a los cinco protagonistas (Doraemon, Nobita, Tsuneo Sizuka y Chaian), este último armado de un micrófono con el que es capaz de rebuznar más alto que **The Punisher** interpretando Tosca. Una vez más, lo menos destacable de un título de ***Nintendo 64*** es la música que, aunque simpática (en especial la sintonía de la cabecera de la serie de TV), tampoco es para tirar cohetes. Un detalle que afectará demasiado a los potenciales compradores del juego, los más pequeños de la casa, a los que el sonido les trae sin cuidado con tal de disfrutar de las andanzas de Doraemon en las profundidades del mar, a bordo de un barco pirata, escalando una gigantesca planta de judías o en pos de un ratón de 2 toneladas. Un buen puñado de mundos (la mayoría ocultos al principio) que conforman un arcade de plataformas a años luz, ya no sólo a nivel técnico respecto a las entregas ***Super Famicom*** y ***PlayStation***. Ojala **Epoch** haga extensible esta calidad a otros sistemas y podamos ver cada vez mejores títulos protagonizados por Doraemon y sus amigos. Por ahora con ésta para ***N64*** nos quedamos satisfechos.



El cartucho permite guardar hasta cuatro partidas, sin necesidad de usar Memory Pak



NIPON GIRLS

博 坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

TERU AKENUMY

"LO BUENO DEL KIMONO ES QUE NO HAY QUE DEPILARSE"

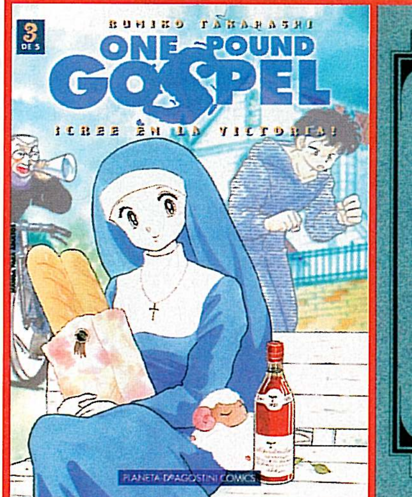
Además de ser una auténtica maravilla, el kimono es una prenda que aporta muchos beneficios a las niponas. Dicen que mejora la memoria (con tal de no volver a recoger lo olvidado y perder media hora en el trayecto), sus usuarias no tienen necesidad de depilarse tan a menudo como las minifalderas. Algunas de ellas aprovechan esta circunstancia para hacerse trenzas.

Existe la creencia que parte de la dificultad en el desplazamiento se debe a la enorme masa de pelos de sus piernas. Los enredos son muy frecuentes.

がなの

EL CONTESTADOR

PIIIP Mensajes (¡perplejos!) de **Antxon Zuloaga (San Sebastián)**, **Pere Roure (Barcelona)** y **Susi** (o Suso, cariño, a ver si te defines) **Cuadra (Sevilla)**. No me extraña que flipéis con FLONGOKU. Y eso que todavía no le habéis visto luchando con su peor enemigo, el padre **Mengeles**. En cuanto a la información que pedís sobre el rotundo **Dr. Flo**, ahí va su fichita: guapo de narices, calvito cuando no lleva peluca y 50% del fastuoso grupo hip-hop-no-sé-qué TZABOO. Los de NOOOO HAAAAY COLOOOR. ¿Situados? ¿No? Pues que os den sushi por donde más duele.





PIIIP Mensaje de **Juan Antonio Ribagorza (Madrid)**. Es cierto que la serie roja de DRAGON BALL se acabó, pero no es menos cierto que la reedición empezará muy pronto y que, de nuevo, grandes y mayores podrán alucinar con las ocurrencias de **Akira Toriyama**. A eso se le llama «relevo generacional», tengo entendido. Lo patentaron los de STAR TREK y fíjate, llevan más de 30 años dando la nota vulcaniana. Conclusión: DRAGON BALL tiene cuerda para rato.



SUPERMANGA.
C/O'Donnell. 12.
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Sonia Gutiérrez-Campo (Madrid)**. La versión americana de BLACK MASKED RIDER es como la de POWER RANGERS: unos planitos de los (planos) actores yanquis, un poco de material reciclado de la serie japonesa y música máquina a toda pastilla. Puedes seguirla como curiosidad, pero no tiene la fuerza de los capítulos originales emitidos en **Japón**. En cuanto a la guía de episodios por la que tienes fijación, de lo más cuquina, te diré que está disponible en algunas tiendas especializadas.

PIIIP Mensaje de **José Centellas** (y rayos, supongo, **Gerona**). La colección BIBLIOTECA MANGA de **Planeta** tiene títulos, como DR. SLUMP, realmente deliciosos, no voy a negártelo. Pero también tiene sus desastres declarados, como ONE POUND GOSPEL, otro de los mangas que nos enfrenta a **Wanamaker** y a mí dia sí día no. Y de COMPILER paso como de la chorriporras de la **Sabater**.

PIIIP Mensaje de **Rebecca Pazos (Argentina)**. Ya sabemos que tenemos muchos fans por tu tierra, pero gracias por recordárnoslo. Esto... ¿Que las **Clamp** son tus autoras favoritas? ¿Que «una algarabía sin par te embarga»

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

NEO-OTAKU

1. ¿Quién firma la historia en que se basa el anime DIGITAL DEVIL STORY?
2. Completa el título: EL IRRESPONSABLE CAPITÁN...
3. ¿Quién dirigió DEVIL ROBOT?

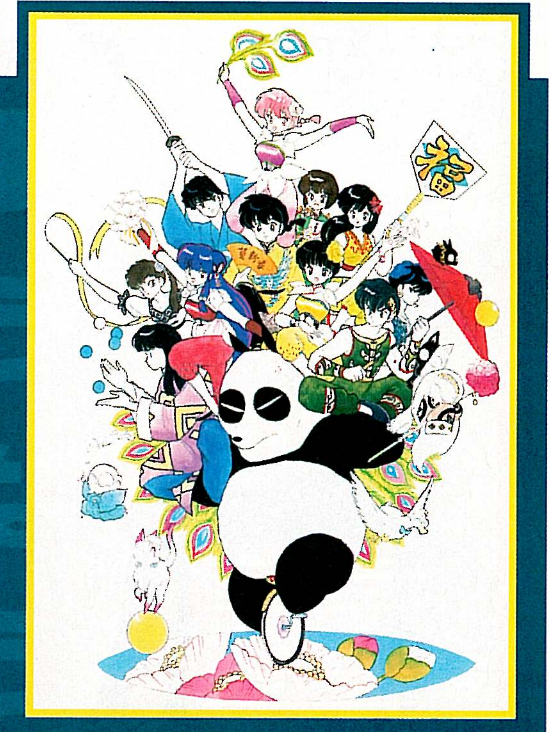
OTAKU VULGARIS

1. ¿Dónde nació Rumiko Takahashi?
2. ¿Qué compañía edita la revista norteamericana MANGA VIZION?
3. ¿Cuál es el nombre del soberano del reino del desierto de Flam, en RECORD OF THE LODOSS WAR?

MEGA-OTAKU

1. Nombra al autor del amerimanga WARRIOR NUN AREALA.
2. ¿Quiénes son los personajes BINKU y RINKU?
3. ¿En qué revista japonesa empezó a publicarse la serie ELEMENTALORS?

• Respuestas a las preguntas del mes anterior:
NEO-OTAKU: 1. Osamu Tezuka. 2. Sarah. 3. Go Nagai. OTAKU VULGARIS: 1. Rocket Man. 2. 1937. 3. Scott McCloud. MEGA-OTAKU: 1. Fuku-Chan. 2. China. 3. Golgo 13, de Takao Saito.





cuando lees LUCHADORAS DE LEYENDA? ¿Que TOKYO BABYLON es una «obra cumbre»? ¡Y yo que te tenía por una chica con buen gusto!

☎ PIIIP Mensaje de **Juli Formosa (Barcelona)**. El del chivatazo andaba en lo cierto, vaya por **Raito-Gobun**: una nueva editorial dedicada a publicar autores españoles acaba de ponerse en marcha. Se llama **Heaven Comics**, está en **Barcelona** y uno de sus primeros títulos es -¡tachán!- manga... para todos los públicos.

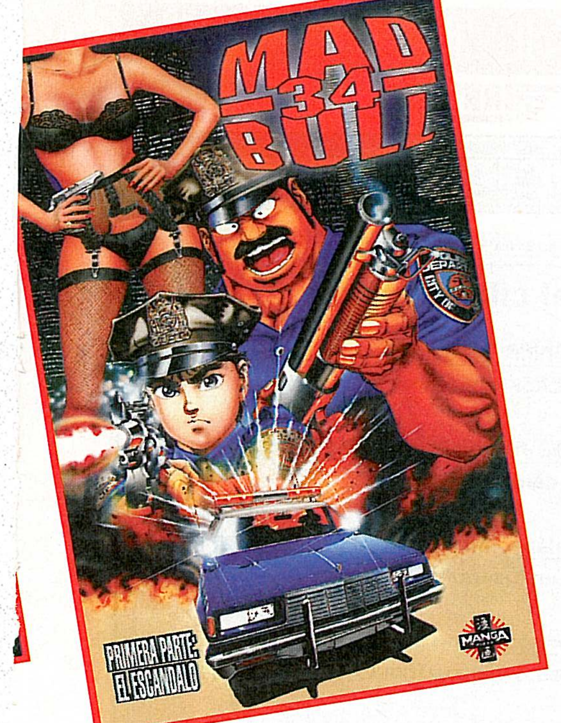
☎ PIIIP Mensaje de **Raquel García (Madrid)**. A mí, el cine casposo me la trae bien floja. Y lo de que HIJO-MOTO, del tal **Romo**, es manga lisérgico... pues como si es manga intestinal. Que disfrute quien lo disfrute. ¿Una recomendación? ¿...Qué tal si te dejas de chorradas y vas a ver EL PACIENTE INGLÉS? ¿O es que debería ser JAPONÉS para captar tu atención? ¡Anda ya!

AL APARATO: J. M. MONTANE

鳥坂田博信堀雄



Un mes atrás os hablaba de la dualidad emocional del adiós. Por VERSION, supongo que lo recordaréis. Pues bien, ahora le toca el turno a DRAGON BALL. Y la cabeza me lleva al pasado. Al 92, su mejor año. Recuerdo mi sorpresa ante el primer cuaderno de la colección en su versión española, con esos exquisitos dibujos, el cuidadísimo formato, los artículos de fondo que hablaban de una realidad distante pero al mismo tiempo tan cercana como la japonesa. Qué tiempos. Los mejores. A su éxito se sumó la edición de la serie roja, que es la que ha terminado hace unas semanas dejando un vacío real en los quioscos. Por supuesto, **Planeta** reiniciará la publicación de la serie en breve, y desde el primer número, pero se me antoja que ocurrirá como con las reposiciones televisivas: están ahí, aletargadas, adquiriendo un tono sepia en su largo camino hacia la extinción.



En fin. **Toriyama** ha creado algunas de las páginas más brillantes de la historia del cómic y hay que respetar su deseo de llevar su carrera por otros derroteros, quién sabe si más interesantes. Pero repetir un éxito tan preclaro en el inconsciente colectivo como el de DRAGON BALL (que se despide con el número 211, disponible por 275 pesetas con póster de regalo) se me antoja una tarea durísima, imposible. Deberemos esperar, supongo, a un «revival» similar al experimentado por STAR WARS para saborear en toda su gloria al viejo -qué viejo me parece ya, casi tanto como yo mismo- Son Gokuh. Para consolarnos mientras llega ese momento nos quedan, por supuesto, los pases de la serie de televisión y las películas, que nos van llegando con cuentagotas. Pero llegan, como demuestra el último lanzamiento de **Manga Films**, DRAGON BALL Z: FUSION (47 minutos, 1995 pesetas), un hito en la animación contemporánea. Su historia, es cierto, resulta bastante menos atractiva que las anteriores, pero los efectos... qué efectos. Y qué dibujos. **Shigeyasu Yamauchi** está pleno de facultades.

Siguiendo con los lanzamientos de los chicos de La Costa, este mes debo destacar también el de la primera entrega (serán 4) de MAD 34 BULL (49 minutos, 1995 pesetas); un anime explosivo, tirano, pendenciero... pero encantador. De su argumento no os desvelaré nada, aunque para que os hagáis una idea, la cinta está a reventar de persecuciones, explosiones, jovencitas de rompe y rasga y una pareja de policías en plan ARMA LETAL. Admito que no es mi tipo de película, como admito también que puede gustar a muchos de vosotros.

La que sí resulta decididamente encantadora es la nueva serie limitada de **Planeta**, CALM BREAKER, ¡LLEGA EL CAOS! (serie limitada, 395 pesetas). Viene avalada por un enorme éxito en el **Japón** y un dibujo de gran calibre, en el que se dan cita algunos de los *mechas* más sorprendentes que os podáis imaginar y una caracterización implacable de los personajes humanos principales. ¿Dónde se ha visto, por ejemplo, que los héroes de la función sean marido y mujer en toque de retirada? CALM BREAKER es el soplo de aire fresco que el manga necesitaba en **España.**

HOT SHOT (serie limitada, 395 pesetas), para terminar, está justamente al otro lado del territorio BREAKER. Anda por caminos muy trillados, se contenta con el *escape* de testosterona que corresponde a la observación de su atractiva protagonista... y acaba dándole aldabonazo a las esperanzas del lector con finales fáciles. Sus ilustraciones son lo único que se salva de la quema. ¿Queréis salvaros vosotros también? Entonces, gritad: ¡GOD SAVE HIRO-HITO!

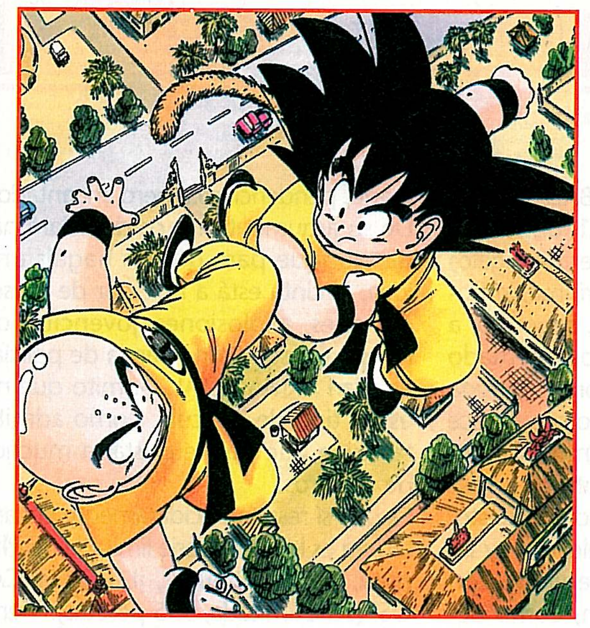


Un triste vacío en los quioscos: la serie roja de **DRAGON BALL** se despide de nosotros tras más de cuatro años acudiendo puntual a su cita. Triste vacío, triste, pese a la promesa de su reposición.

鳥坂田博

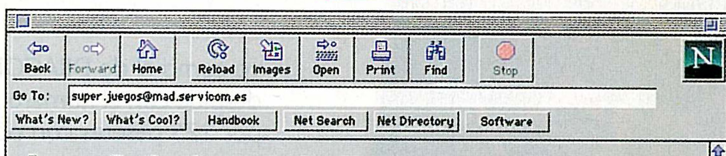


GOKUHMANIA



A LA ESPERA DE COLABORACIONES PUBLICABLES (¡A VER SI OS ESFORZÁIS UN POCO, QUE YA ESTÁ BIEN DE CALCAR VUESTROS «DIBUJOS»!), PUBLICAMOS UN NUEVO TOP DE PÁGINAS WEB DEDICADAS A SON GOKUH Y OTRO, EL DE PERSONAJES, QUE REFLEJA YA VUESTRAS VOTACIONES. TAMBIÉN ESTRENAMOS SECCIÓN DE FANZINES.

■ Enviad vuestros dibujos a O'Donnell, 12. 28009 Madrid. REVISTA SUPERJUEGOS.



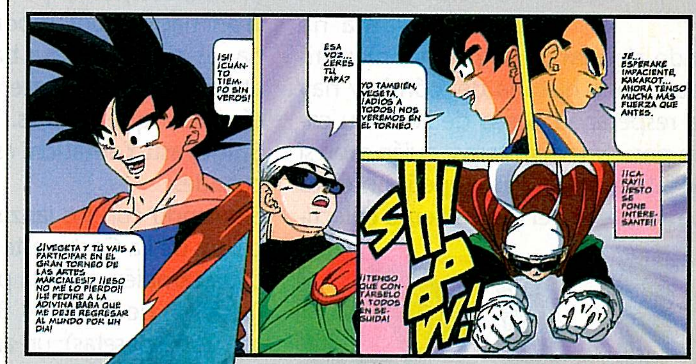
Son Gokuh en el ciberespacio

■ PÁGINA OFICIAL DE AKIRA TORIYAMA, en HTTP://www.ctv.es/USERS/tories.htm.
VALORACIÓN: ★★★

■ DRAGON BALL FAN FIC ARCHIVE & RESOURCE GUIDE, en HTTP://www.vejiitosei.demon.co.uk/.
VALORACIÓN: ★★★

■ BOLA DE DRAC -catalán-, en HTTP://www.abaforum.es/users/joc1.html.
VALORACIÓN: ★★★★

■ AKIRA TORIYAMA -francés-, en HTTP://www.dafne.mines.u-nancy/(bouthiec/toriyama.html.
VALORACIÓN: ★★





TOP 10

LOS PERSONAJES FAVORITOS

1. BULMA	▲
2. SON GOKUH	▼
3. VEGETA	▲
4. TRUNKS	=
5. KLILYN	▲
6. KAME SENNIN	▼
7. MAJIN BOO	=
8. CELL	▲
9. GOHAN	▼
10. PICCOLO DAIMAOH	▼

EL FANZINE DEL MES

"SUPER FANZINE"

Editado por Miguel Martín Alvarez. C/ Gabriel y Galán 3. 06006 BADAJOZ

Una veintena de páginas en blanco y negro, bastante bien diseñadas y mejor escritas, sobre DRAGON BALL -principalmente-, U-Jin, STREET FIGHTER y la mismísima DRAGON FALL. Tono amable y aún mejores intenciones. Cuesta 200 pesetas.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



鳥坂田博信堀雄

AKENO YOKOHAMA

"MANTENERSE JOVEN ES CUESTION DE CONCENTRACION"

Lo que tu quieras, mona, pero como te desconcentres un sólo segundo se te van a venir a la cara todos los años de golpe y va a parecer que le has pegado un mordisco a un limón relleno de vinagre. A tu edad, lo mejor es retirarse y dejarle el camino libre a las modelos menores de 30 años. La gente quiere ver caras nuevas y la tuya está más vista que la lengua de Robson.

Compañera de instituto de Sara Montiel y testigo directo del ataque a Pearl Harbour, esta modelo posó para Fidias en sus primeras vacaciones griegas.

がなの

mangaka

Mangaka Tribune

Checklist



ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA TIPO KOBAKA ■ Nº 7
PATADA TIPO HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO DABU-DABU ■ Nº 12



ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11



CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12



CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOKA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10



CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKE ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12



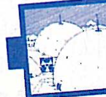
ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12



GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12



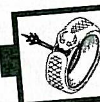
LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO KOBEKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 11



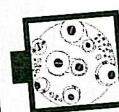
MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10



OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10



OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5



MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12



POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12



VEHICULOS

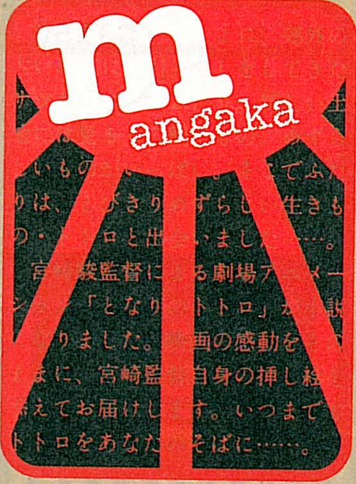
COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

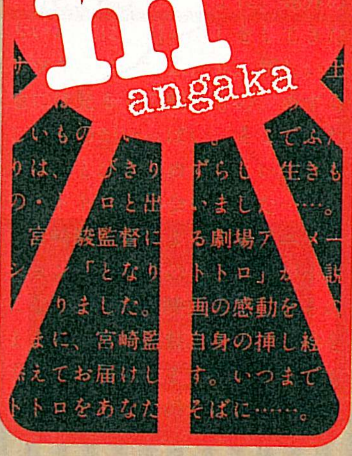
LUGAR CJ150



• MONTE TINOPU •

Se encuentra entre las poblaciones flotantes -y dispuestas en círculos, según la leyenda de los ángeles flamígeros de Raito-Gobun- de Kuganala y Kerati. Como único santuario gobuniano en Throrg, está protegido por los 4 vientos eternos de Sum-T'ok.



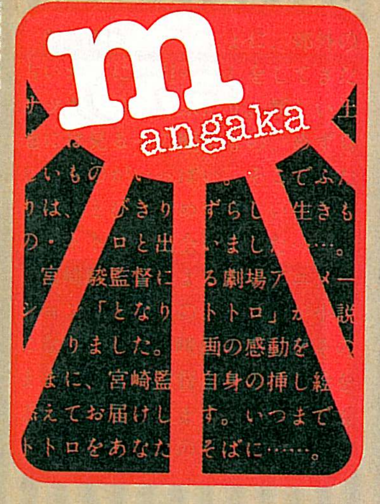


OBJETO CJ43



• JOYA MIKABUYO •

Propiedad del Conde Bruno Hierati. Se le atribuye un grado de peligrosidad 9 en la escala de Zuë, por lo que lleva años enterrada en la hiel sintética que rodea la caja fuerte del noble.

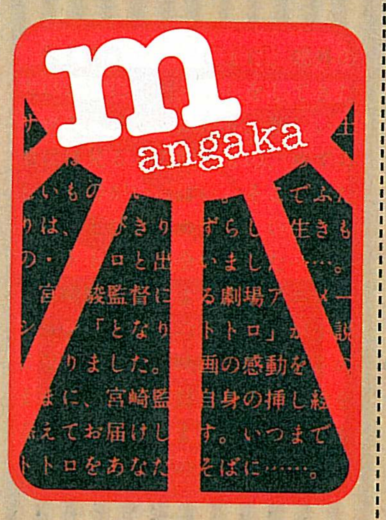


POLITICO CJ12



• MANOBUTO •

Creador de las Secciones de Represión del área H, en Punyaparu, es temido por sus grandes poderes de clarividencia, que le permiten identificar a un traidor con la misma facilidad con que teoriza sobre la caída de Gainax Yoshi.

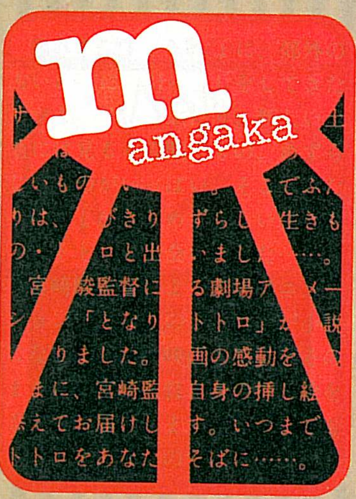


CEREMONIA CJ148



• BUEO •

Tiene lugar en 3 noches consecutivas, donde deben bailarse las danzas de Pushivo, beberse las alianzas mortales de Joun y Jareko... y sacrificar a un recién nacido mediante la invocación del divino Nekros.

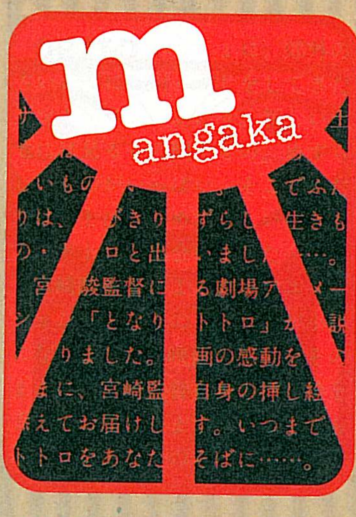


PODER CJ190

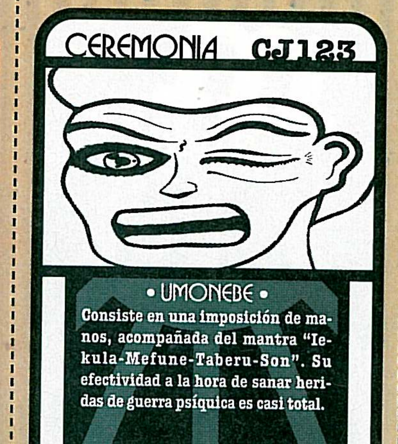


• BABO •

Al grito de "¡Tareeeeeeeko!", y previa ingestión de 3 perlas negras infestadas de gusanos meru, despelleja al enemigo. El espíritu que se encarga de llevar a cabo las órdenes del guerrero es Kuso, de la Tríada Celestial.

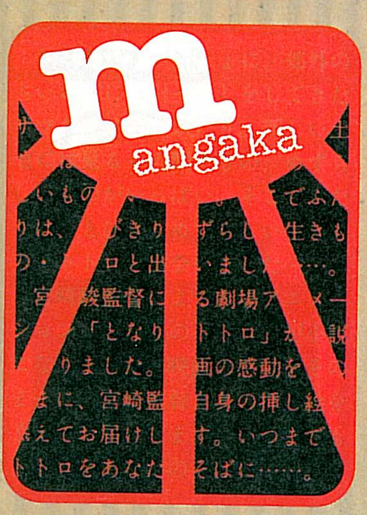


CEREMONIA CJ123



• UMONEBE •

Consiste en una imposición de manos, acompañada del mantra "Iekula-Mefune-Taberu-Son". Su efectividad a la hora de sanar heridas de guerra psíquica es casi total.

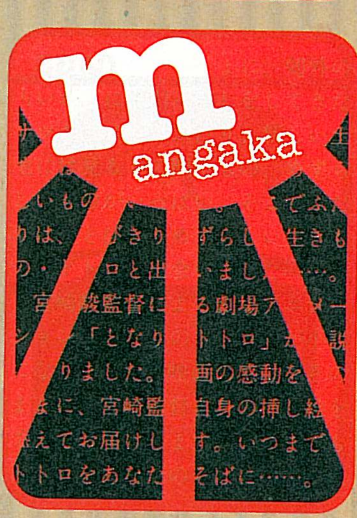


ESPIA CJ33



• MEKURA •

Nacido en el Condado de Maeru-Wase, es uno de los más destacados miembros del Cuerpo de Tracción Mental fundado por Togemasu Beiru. Se le admira como el desestabilizador que, infiltrado entre los gois, provocó la Rebelión del Día-Ceniza.

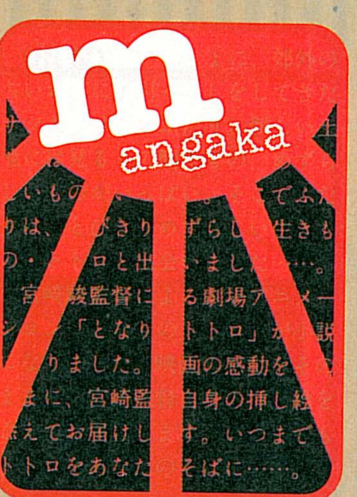


ACCION CJ20



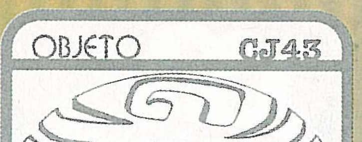
• PUÑETAZO MONAKA •

Propinado durante la regencia del Dios Saburi, produce un doloroso agarrotamiento muscular por espacio de 1 semana. Dependiendo de pericia del agresor, las consecuencias pueden llegar a ser irreversibles.



mangaka

OBJETO CJ43



• JOYA MIKABUYO •

Propiedad del Conde Bruno Hierati. Se le atribuye un grado de peligrosidad 9 en la escala de Zuë, por lo que lleva años enterrada en la hiel sintética que rodea la caja fuerte del noble.



LUGAR CJ150



• MONTE TINOPU •

Se encuentra entre las poblaciones flotantes -y dispuestas en círculos, según la leyenda de los ángeles flamígeros de Baito-Gobun- de Kuganala y Kerati. Como único santuario gobuniano en Throrg, está protegido por los 4 vientos eternos de Sum-T'ok.

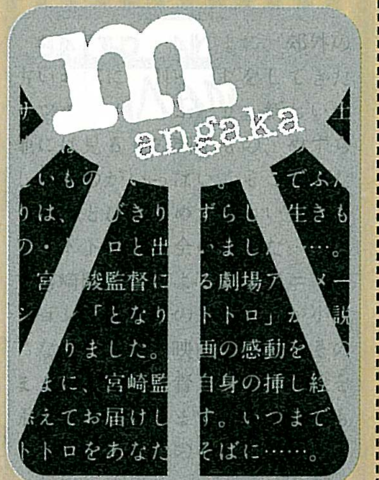


CEREMONIA CJ148

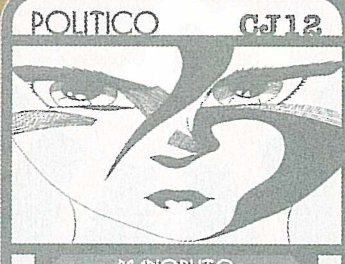


• BUEO •

Tiene lugar en 3 noches consecutivas, donde deben bailarse las danzas de Pushivo, beberse las alianzas mortales de Joun y Jareko... y sacrificar a un recién nacido mediante la invocación del divino Nekros.



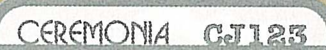
POLITICO CJ12



• MANOBUTO •

Creador de las Secciones de Represión del área H, en Punyaparu, es temido por sus grandes poderes de clarividencia, que le permiten identificar a un traidor con la misma facilidad con que teoriza sobre la caída de Gainax Yoshi.





CEREMONIA CJ123



• UMONEBE •

Consiste en una imposición de manos, acompañada del mantra "Iekula-Mefune-Taberu-Son". Su efectividad a la hora de sanar heridas de guerra psíquica es casi total.



PODER CJ190



• BABO •

Al grito de "¡Tareeeeeeeko!", y previa ingestión de 3 perlas negras infestadas de gusanos meru, despelleja al enemigo. El espíritu que se encarga de llevar a cabo las órdenes del guerrero es Kuso, de la Tríada Celestial.



ACCION CJ20



• PUÑETAZO MONAKA •

Propinado durante la regencia del Dios Saburi, produce un doloroso agarrotamiento muscular por espacio de 1 semana. Dependiendo de pericia del agresor, las consecuencias pueden llegar a ser irreversibles.



ESPIA CJ33



• MEKURA •

Nacido en el Condado de Maeru-Wase, es uno de los más destacados miembros del Cuerpo de Tracción Mental fundado por Togemasu Beiru. Se le admira como el desestabilizador que, infiltrado entre los goïs, provocó la Rebelión del Día-Ceniza.

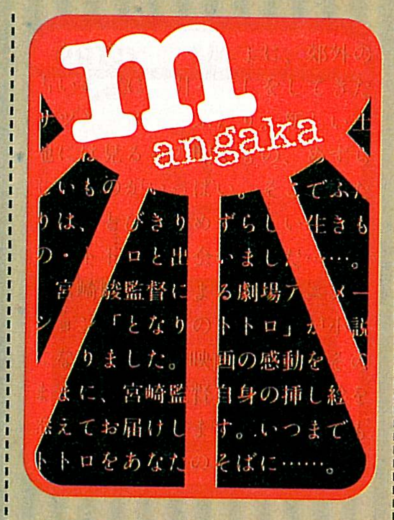


CEREMONIA CJ99

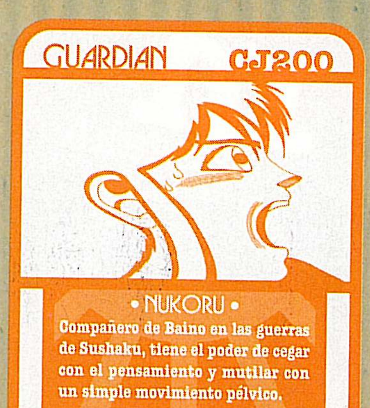


• DUMOKUKU •

Debe ser oficiada por un Popu Aruke que, con el objetivo de arrancar la membrana interior del segundo cerebro de los burmos, invoca el espíritu de un Esclavo de la Muerte. El burmo pierde la coordinación de su cuarta pierna, indispensable para alcanzar velocidad Kuin.

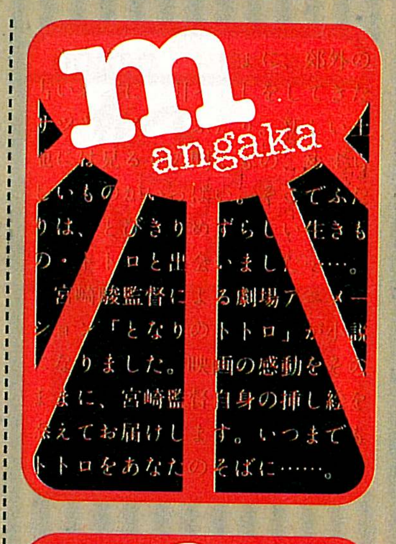


GUARDIAN CJ200



• NUKORU •

Compañero de Baino en las guerras de Sushaku, tiene el poder de cegar con el pensamiento y mutilar con un simple movimiento pélvico.

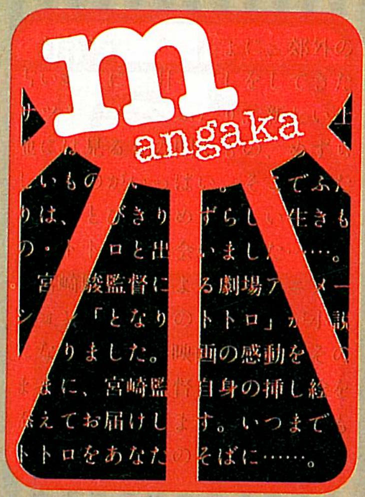


ORACION CJ80



• KUNEBAKO-BO •

"...Descubre, señor, nuestra naturaleza humana y envíanos de vuelta a nuestra patria de metano y miel..."

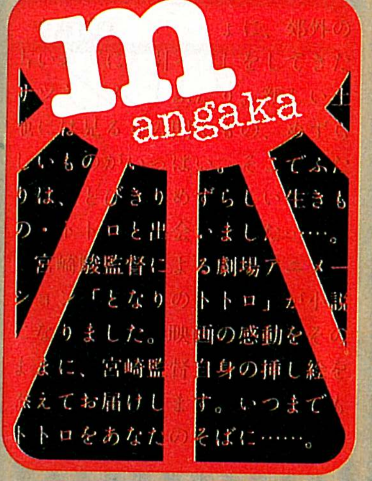


LUGAR CJ67



• BOSQUE YUYUYA •

Los Anales de Buck, recogidos por el escriba Nipo, dicen que sus árboles están habitados por espíritus atrapados entre Haki y Ar, y que se mueven constantemente sin destino fijo.

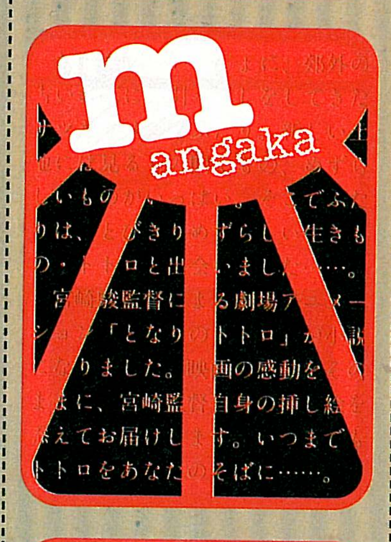


POLITICO CJ12

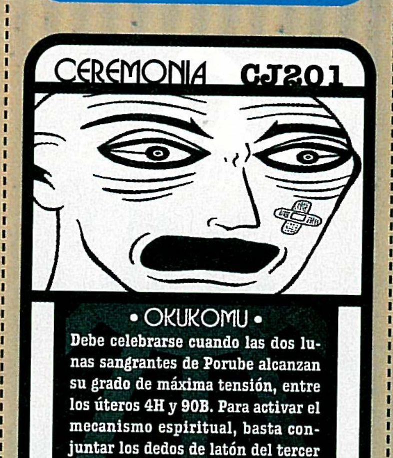


• LABUKE •

Presidente del Partido Yoshiano, que defiende los postulados del creador de Haki, accedió al poder en la Segunda Estación de Totoshi. Tras perder el poder en dos ocasiones (Quinta Estación de Tosu, Séptima de Manju), lo recuperó en las postrimerías del Nuevo Sungh.

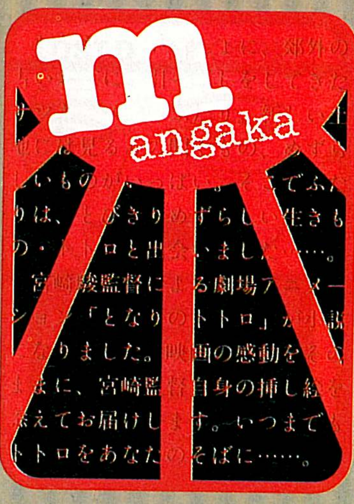


CEREMONIA CJ201



• OKUKOMU •

Debe celebrarse cuando las dos lunas sangrantes de Porube alcanzan su grado de máxima tensión, entre los úteros 4H y 90B. Para activar el mecanismo espiritual, basta conjuntar los dedos de latón del tercer pie de un Buring no silvestre.

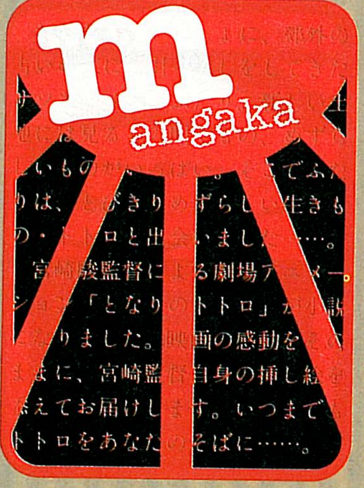


PODER CJ172



• MARO •

Eleva la frecuencia del mensha Erku hasta producir la desmembración del oponente o, en el mejor de los casos, la inversión de sus hemisferios cerebrales. Quien lo utiliza se expone a sufrir las mismas lesiones que la víctima.

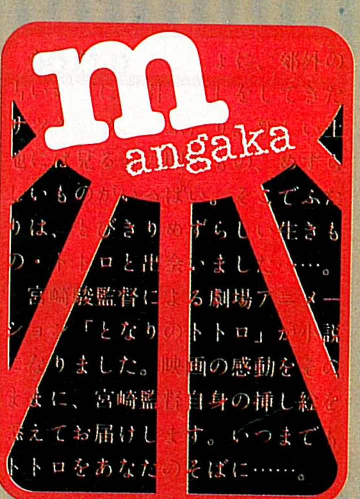


LUGAR CJ100

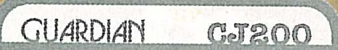


• MONTE DUBARAE •

En uno de sus 10 pantanos de sangre, conocido por los nombres "Dari" y "Berfo", se celebra semanalmente la reunión clandestina de la Legión de Trascendencia, único órgano político ilegal de la Dimensión.



mangaka



GUARDIAN CJ200



• NUKORU •

Compañero de Baino en las guerras de Sushaku, tiene el poder de cegar con el pensamiento y mutilar con un simple movimiento pélvico.



CEREMONIA CJ99

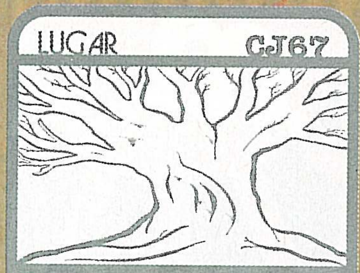


• DUMOKUKU •

Debe ser oficiada por un Popu Aruke que, con el objetivo de arrancar la membrana interior del segundo cerebro de los burmos, invoca el espíritu de un Esclavo de la Muerte. El burmo pierde la coordinación de su cuarta pierna, indispensable para alcanzar velocidad Kuin.



LUGAR CJ67



• BOSQUE YUYUYA •

Los Anales de Buck, recogidos por el escriba Nipo, dicen que sus árboles están habitados por espíritus atrapados entre Haki y Ar, y que se mueven constantemente sin destino fijo.



ORACION CJ80



• KUNEBAKO-BO •

"...Descubre, señor, nuestra naturaleza humana y envíanos de vuelta a nuestra patria de metano y miel..."



CEREMONIA CJ201



• OKUKOMU •

Debe celebrarse cuando las dos lunas sangrantes de Porube alcanzan su grado de máxima tensión, entre los úteros 4H y 90B. Para activar el mecanismo espiritual, basta conjuntar los dedos de latón del tercer pie de un Buring no silvestre.



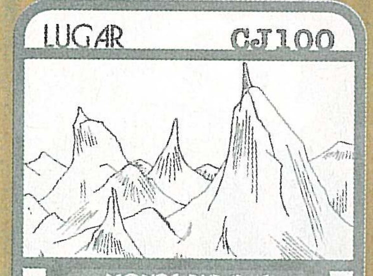
POLITICO CJ12

• LABUKE •

Presidente del Partido Yoshiano, que defiende los postulados del creador de Haki, accedió al poder en la Segunda Estación de Totoshi. Tras perder el poder en dos ocasiones (Quinta Estación de Tosu, Séptima de Manju), lo recuperó en las postrimerías del Nuevo Sungh.



LUGAR CJ100

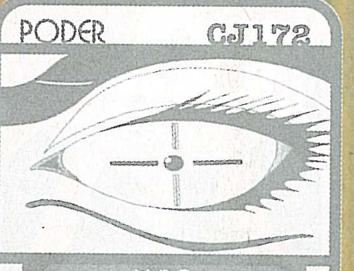


• MONTE DUBARAE •

En uno de sus 10 pantanos de sangre, conocido por los nombres "Dari" y "Berfo", se celebra semanalmente la reunión clandestina de la Legión de Trascendencia, único órgano político ilegal de la Dimensión.



PODER CJ172



• MARO •

Eleva la frecuencia del mensha Erku hasta producir la desmembración del oponente o, en el mejor de los casos, la inversión de sus hemisferios cerebrales. Quien lo utiliza se expone a sufrir las mismas lesiones que la víctima.




博信掘雄鳥坂田博
NIPON
GIRLS
坂
鳥坂田博信掘雄
SAMINO
KARAOKE
"SE QUE UN DIA
ALEX ARRIAGA
VOLVERA A POR MI"
Samino, la paciente chica de la foto, conoció a nuestro compañero y gran scanista Alejandro en su anterior etapa como marino mercante. Vivieron un tórrido romance y se prometieron amor eterno. Los años han pasado y, en la actualidad, Arriaga se mueve menos que la melena de la Cibeles... pero ella sigue esperándole a la puerta de su nidito de amor. ¡¡Pobre!!
De pie en la puerta de su casa, confiada y segura de que su adonis de pelo rizado y torso atlético volverá a pisar la tierra de sus antepasados y su felpudo.
がなの

PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo



Número de mayo ya a la venta

Pentiums MMX

Análisis de los nuevos ordenadores equipados con MMX.
Y además: la oferta de AMD y Cyrix para competir con Intel y cómo mejorar las prestaciones de su equipo sin gastar mucho dinero

A fondo

Manual de supervivencia para llegar a Windows 98

Pruebas y análisis comparativos

Modems a 33.600, los más rápidos
Software de reconocimiento de voz
FreeHand 7 Graphics Studio

Internet

Las conexiones que vienen: el módem-cable y el satélite

Cursos

Ultima entrega del curso para hacer la Declaración de Renta



Las mejores utilidades a la espera de Windows 98, en el SuperCD

Nº7 PC Plus SuperCD

No se vende por separado. Requisitos: 486, 8Mb de RAM, unidad de CD-ROM, Windows 3.1, 640x480, 256 colores, tarjeta de sonido, ratón. Algunos programas necesitan requisitos superiores.

Lotus Notes 4.0 completo, con licencia de 1 mes

Turbo Cad 2D/3D caduca el 1 de junio

Intranetware para PYMES Novell evaluación 1 mes

Netscape Navigator 3.01 — Últimas versiones

Y además: FlowCharter 7, Olectra chart, TeamWARE Crypto, Internet tool Pack

Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Incluye los ficheros más novedosos de Microsoft SiteBuilder y actualizaciones de Encarta

Y además: FlowCharter 7, Olectra chart, TeamWARE Crypto, Internet tool Pack...

PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática